Глаз Шиноки – паспорт проекта

Геймплей: прохождение 7 комнат, случайно заполняющимися врагами, сундуками и стенами. 3 вида оружия и 4 вида лечения. Бесплатный предмет от одного из трех Обменщиков после каждой комнаты. Вся статистика сохраняется в txt файле, все предметы и враги берутся из таблицы.

Работа началась с проработки стартового экрана.

В начале использовалась доска 12х12 и движение игрока по фиксированной карте. Однако вместо этого положение игрока было привязано к центру экрана. Все еще, программа не смогла рисовать карту 12х12, поэтому пришлось уменьшать ее до 8х8. Затем, на протяжении января, шла работа над игрой.

В виде классов были оформлены абсолютно каждый экран в игре: стартовый экран, экран настроек, комната перед игрой, комната игры, комната Обменщиков. Большинство спрайтов, вся таблица предметов и врагов и несколько функций были оформлены Зотовым Серафимом.